

« Les jeunes et la culture numérique : des audiences actives aux parcours créatifs »

Nicolas Auray
TelecomParis
auray@enst.fr

Lecture Jeunesse, numéro 133, mars 2010.

On a souvent disserté sur le cauchemar de Walter Benjamin à propos de ce qu'il adviendra de l'expérience de l'oeuvre d'art à l'ère de sa reproductibilité technique : Qu'est-ce qui va permettre, à l'ère de la copie, de restituer son aura, ce charme ineffable lié à la prédilection pour des objets uniques et authentiques ? On a aussi souvent commenté le rêve d'Andy Warhol, du « quart d'heure de célébrité pour tous », enfin concrétisé avec la possibilité d'un accès de chacun à la renommée mondiale. Mais on a plus rarement exhibé les phénomènes par lesquels les pratiques de réception à l'ère du numérique, plus collectives et plus médiatiques, se transforment parfois en pratiques créatives, et peuvent même faire advenir une nouvelle esthétique. En quoi les pratiques créatives des jeunes « natifs du numériques » marquent-elles des ruptures par rapport à celles des générations précédentes ?

La démocratisation de l'Internet à haut débit a bouleversé chacune des phases du processus culturel. Les structures de *production* des industries culturelles, généralement décrites comme des oligopoles à frange concurrentielle, sont perturbées par la numérisation, qui semble a priori réduire les coûts de production et de distribution et permet en théorie à tout un chacun de publier devant tous les autres. La *diffusion* via les circuits traditionnels de promotion et de critique se voit également comme doublée par de nouvelles formes de circulation des informations en ligne, depuis le marketing viral sur les sites de réseaux sociaux jusqu'à la promotion via les sites de recommandation. Mais c'est surtout la *réception* qui retiendra notre attention dans ce cadre étroit : plus que jamais, elle s'inscrit dans des processus d'enrichissement réciproque et d'interactivité ; les frontières entre consommateurs et artistes, amateurs et professionnels se sont déplacées. Plus largement, les frontières entre lecture et écriture se brouillent et Internet est un lieu de visibilité inédit pour une multiplicité d'écritures transitoires : billets, commentaires sur des forums, annotation sous des musiques ou des vidéos, qui rappellent la culture de la glose. Les « audiences » se voient ainsi donnée la possibilité d'être plus *actives* : on passe des « audiences spectatorielles » d'autrefois, passives et sérielles, à des « publics » remixeurs, ironiques et transformateurs. Et, sur la frange haute de la réception, pour une fraction certes minime de ces publics, la pratique créative se réalise autour d'une nouvelle esthétique. A la place d'un monde marqué par l'échange d'oeuvres publiées et rattachées à un auteur, s'esquisse un rapprochement entre la publication et la conversation : la création est plus collective, et, comme un organisme vivant, évolue en synchronie avec les remarques de son public, voire fait l'objet de sélections, reprises ou détournements, qui la font se reproduire ailleurs.

Dans le cadre limité de cet article, nous focaliserons notre réflexion sur quatre lieux, choisis parce qu'ils sont à la fois emblématiques de ce nouveau format « relationnel » de la création, tout en étant remarquables par la célébrité ces créations individuelles qu'ils ont rendu possibles. Les deux premiers endroits nous permettent de pointer les modalités plus « dialogiques » de l'écriture individuelle, l'une autour de formes esthétiques *courtes* (la pratique du libelle ou de la satire, qui se démocratise dans le

cadre de sites jouant un peu le rôle de pots-pourris), l'autre autour de formes esthétiques *longues* (le récit traditionnel, qui se transforme et se produit en série dans le cadre des *fan fictions*). Les deux derniers endroits nous permettent de mettre en évidence le caractère nouvellement « hybride » des matériaux utilisés pour créer, hybridation par laquelle l'écriture perd son monopole et doit se conjuguer au son et à l'image, ce qui donne un regain de vigueur aux genres dépendants de l'illustration, tels que la bande dessinée ou le roman photo. Ce décentrement apparaît dans des formes brouillonnes ou spontanées, autour de l'apparition, marquante dans la culture manga, d'une culture de la « fabrication de personnages », faite d'assemblage et de collage où le texte intervient en sus, et où ce qui est recherché, plutôt que la linéarité d'un récit, est l'attractivité d'éléments. Il est également marquant dans des formes esthétiques plus élaborées, accompagnements textuels de films ou de musiques, par des sous-titrages ou des intertitres, qui permettent alors autour d'une création multimédia une communion émotionnelle.

Un Internet de la mazarinade : la forme courte de la joute

Un des aspects marquants du Web participatif est qu'il a redonné une visibilité majeure à des pratiques créatives légères, faciles d'utilisation, et qui sont généralement centralisées par des sites collecteurs, dont les animateurs jouent le rôle d'animateurs de tournois. On sait qu'une étymologie probable pour la notion de « satire », attribuée à Lucilius, est le latin *saturus*, qui signifie « pot-pourri ». Intéressons-nous au site web « Brice Hortefeux tout-puissant »¹ et à son contexte de constitution. On se souvient que, quelques jours après avoir mis à la retraite un préfet qui avait tenu des propos aux relents colonialistes, le ministre de l'Intérieur Brice Hortefeux avait été enregistré par une caméra de téléphone portable, lors de l'université d'été de l'UMP, lors d'une discussion informelle avec des militants. Alors qu'une militante lui présentait un jeune d'origine maghrébine, ce dernier lançait « // *en faut toujours un. Quand il y en a un ça va. C'est quand il y en a beaucoup qu'il y a des problèmes* ». Très vite, alors que la vidéo faisait le buzz sur Internet, le ministre a, contre toute évidence, copieusement démenti que ses propos faisaient référence à l'origine arabe de la personne désignée. Il s'est employé à nommer un destinataire (il parlait d'un auvergnat) pour recouvrir le pointage indexical. Un site web s'est alors rendu populaire, pour proposer à tous les internautes, de manière satirique, de remplir à la place de Brice Hortefeux le prénom innommable, pour trouver à sa place à qui ou à quoi il pensait dans cette phrase tellement sibylline. Au-delà de centraliser et d'afficher la collecte, le site éditorialisait le florilège des libelles les plus mordants. Chaque semaine, on pouvait retrouver les « *quandilyenaunçava* » les plus piquants, les plus amusants, ou les plus originaux, postés au cours des 7 derniers jours².

Une culture de la répartie se constitue, faite d'une collection de phrases courtes, généralement métrées ou rimées, et recherchant l'opportunité. Ces billets ne sont pas sans rappeler les mazarinades, vers satiriques ou pamphlets burlesques qui furent écrits au temps de la Fronde et qui s'envolaient chaque

¹ <http://www.bricetoutpuissant.com>

² Au 1/10/2009, plusieurs milliers de phrases étaient explorables. Les deux plus populaires étaient : « **uand il y a un(e) personne qui pense que Sarkozy ferait un bon président, ça va. C'est quand il y en a beaucoup qu'il y a des problèmes** » (219 votes) et « **Quand il y a un(e) personne de France Telecom qui tombe par la fenêtre, ça va. C'est quand il y en a beaucoup qu'il y a des problèmes !** » (148 votes).

matin des Galeries du Pont Neuf ou du Palais. Elles sont fixées en écrit, cumulées à un endroit centralisé sans but lucratif (proposant une grande œuvre collective à partir de petits bouts, de petites bribes). C'est souvent une intériorisation très forte des sanctions apportées par le collectif – des votes par approbation, une raillerie assassine qui donne le ridicule- qui dynamise la motivation pour écrire ces apports microscopiques, cet approvisionnement par la multitude. Cette logique de l'honneur est à l'origine de phénomènes forts de dépendance de chacun par rapport à l'opinion des autres, et construit à l'intérieur de vastes communautés des identités fortes, sur un fond de rivalité plus ou moins bienveillante ou plus ou moins moqueuse, selon les cas. L'organisation dialogique de ces pratiques créatives se rapproche alors de la « joute ».

Les fan fictions et l'obéissance au canon :

Une deuxième lieu de pratiques créatives originales liées à la numérisation est la multiplication des productions textuelles dérivées d'un canon. Elles témoignent d'une écriture de plus en plus enchâssée dans des formes de collaboration, de soumission de l'écrivain au jugement d'un cercle large de lecteurs, qui sont censés surveiller la cohérence avec ce qui est appelé le « fanon », c'est-à-dire les règles d'écriture propres à la communauté de fans. Sébastien François a ainsi brillamment mis en évidence cette soumission aux logiques de dialogue avec le collectif dans le processus d'écriture, allant jusqu'à comparer les lecteurs aux autorités et correcteurs professionnels qui assuraient la censure royale à l'époque de Cervantès³. Dans ce sous-genre, l'œuvre est une glose, sorte de mutation-sélection⁴ d'un corpus possédé collectivement.

Certains de ces récits représentent des approfondissements du récit, d'autres mettent de côté les péripéties de l'intrigue en leur faisant servir de rôle pour le développement de la relation. La peinture de relations entre personnages permet alors d'exprimer des idéaux ou de faire des commentaires. Le relationnel anime ces récits. En prenant par exemple possession de personnages masculins (travestissement), en déguisant les relations hétérosexuelles sous des relations homosexuelles (second travestissement), les jeunes filles peuvent raconter le processus de découverte de la relation, ou la déclaration de sentiments. Ces déguisements en chaîne ressemblent aux situations recherchées par Shakespeare dans *Comme il vous plaira*, où l'on voit des hommes jouer des femmes jouant à être des hommes, et des femmes jouer des hommes prétendant être des femmes. Une fonction « cathartique » libératrice est jouée par ces jeux sur l'identité. Dans son livre déjà classique sur le « moi » à l'ère de l'Internet, l'anthropologue Sherry Turkle avait déjà montré la ressemblance entre la comédie shakespearienne, qui utilise la permutation de genre pour révéler de nouveaux aspects de l'identité, et les dialogues écrits dans les sites de jeux où les joueurs incarnent des avatars, qui complexifient la relation. Par exemple les femmes, dans ces espaces virtuels, utilisent des avatars masculins pour se sentir moins menacées par les avances sexuelles et éprouver plus de liberté d'expression. Le

³ Sébastien François « Fan f(r)ictions. Tensions identitaires et relationnelles chez les auteurs de récits de fans », *Réseaux*, n°153, jan-fé 2009, pp.157-189.

⁴ Sur la prédominance des mécanismes de sélection-mutation dans la culture à l'ère du numérique, cf. Michel Gensollen, « La culture entre économie et écologie : l'exemple des communautés en ligne » in *Création et diversité au miroir des industries culturelles* (Actes des [Journées d'économie de la culture](#), janvier 2006). Xavier Greffe, ed. La Documentation Française, Paris 2006, pp. 285-312.

travestissement identitaire, l'endossement de rôle de comédie, va dans le sens d'une désinhibition de l'écriture.

Beaucoup de ces récits renforcent le lien dialogique avec leur public du fait de leur distribution sérielle, sous la forme de la livraison périodique d'épisodes. Le développement de ces formes culturelles est cependant limité par l'existence d'une politique prohibitionniste de la part de certains ayant droits sur ces œuvres. Warner Bross par exemple, qui détient les droits de franchise au cinéma a montré du doigt les contenus amateur (au prétexte de contenus adultes ; la protection des mineurs sert cependant souvent de cache-sexe à la titrisation des actifs immatériels. En revanche, une politique de tolérance par rapport à ces créations, tentant de favoriser et d'encadrer leur participation, est pratiquée par certains auteurs et éditeurs.

Enfanter des personnages : une écriture élémentaire

Le renouvellement des formats de créativité autour du numérique porte également sur le décentrement du texte écrit par rapport à l'image animée et au son. Ce décentrement a été favorisé par la pratique désormais courante des industries culturelles de décliner sur plusieurs supports leur contenu, non plus via des produits dérivés, mais en répartissant l'intrigue ou la narration sur différents canaux lancés simultanément (cinéma, jeu vidéo, musique, livre). Ce qui passe au centre de la valeur dans ce genre de produit franchissant plusieurs médias, c'est alors une gamme de personnages, objets ou symboles. C'est même parfois sous forme matérielle de cartes à jouer qu'ils sont échangés dans les collections Pokemon et le jeu de cartes Yu-Gi-Oh ; il y a quelques centaines de Pokemon différents, chacun avec des formes évolutives multiples et un ensemble complexe de rivalités et d'attachements. Il n'y a pas un seul texte unifié où il est possible d'aller pour obtenir l'information sur ces espèces variées. L'enfant, au contraire, assemble ce qu'il sait des Pokemon, faisant son miel à partir de médias variés ; sa construction suit les aléas de son cheminement singulier. Du coup, chacun a une connaissance partielle de la culture, et c'est bien cette discordance qui crée une volonté de partager son expérience avec les autres, pour la compléter.

De telles pratiques culturelles sont historiquement développées autour des mangas et des pokemons. Elles ont été renouvelées par l'apparition du média Internet. Alors qu'auparavant, le dessin et la construction détaillée des cartes de personnages était monopolisée par des dessinateurs maîtrisant des outils, des logiciels permettent désormais de les éditer soi-même, voire même en joignant des traits appartenant à divers autres (chevelure, silhouette, oreilles de chat) et en dosant des caractéristiques physiologiques (de couleur ou d'attractivité sexuelle...). Ces assemblages stimulent alors des textes ou commentaires pour caractériser ces composés, c'est-à-dire leur donner des attributs psychologiques ou comportementaux. Ce n'est qu'accessoirement que ces personnages sont mis dans des intrigues : ils se mettent parfois à construire des histoires mais ça n'est pas le plus important⁵. Dans le jeu les Sims, les personnages fabriqués par les joueurs sont parfois les héros de romans photos⁶. Le traitement informatique de cette base de données fictionnelles a contribué à fragiliser encore la linéarité.

⁵ Mimo Ito a relevé la faible importance de la narration dans ces formes d'écriture dans « Technologies of the Childhood Imagination : Media Mixes, Hypersociality, and Recombinant Cultural Form », in Karaganis, éd., 2007, *Structures of Digital Participations*, New York.

⁶ On a essayé dans Auray et Legout, 2007 une monographie de ces enfantements créatifs : cf. « Entre individualisme et singularité : le Star Sims Theme des amateurs de Sims », *Médiamorphoses*, revue de l'INA, n°21, pp 63-68

Une culture du « faire » est à la base de cette gamme de pratiques. En un sens, l'*otaku*, exécutant virtuose d'une telle culture⁷, puiserait plus ou moins consciemment dans une base de données en constant renouvellement, non seulement les éléments esthétiques et attractifs de la fiction, mais aussi des grilles de lecture du monde et de la société, toujours sur le mode fictionnel. Elle résulte d'un apprentissage éducatif particulier: au Japon, les enfants promènent dans les classes de collège des sketchbook, avec des dessins de caractères mangas. Pour Lessig, un tel apprentissage est entravé en Occident. La prédominance des logiques d'inculcation sur celles de l'expérimentation libre est sans doute corrélée à une représentation culturelle dominante qui rattache l'enfance à l'innocence, ce qui empêche l'accueil en toute légitimité de pratiques de détournement, de perversité, de corrosion dont il est animé lorsqu'il « fait ».

Les adaptations et la communion émotionnelle :

De nombreuses formes de créativité sont fondées sur un rapport (soit de reprise, soit de détournement) avec les signes culturels préexistants dans le but privilégié d'exploiter le pouvoir émotionnel des références. Ainsi de nombreux jeunes se focalisent sur la transposition avec des moteurs graphiques de jeux vidéos de clips vidéo d'artistes qu'ils admirent. De nombreux groupes de fans fabriquent et échangent des vidéos suédées⁸, c'est-à-dire tournées avec les moyens du bord, mais reprenant le synopsis et les découpages de plan du même film original. Ces répétitions s'inscrivent dans de véritables rituels commémoratifs. Ils véhiculent un épanchement émotionnel. Ils témoignent d'une volonté de retrouver avec certaines œuvres marquantes un contact *indiciel*. On peut à leur sujet parler de formes élaborées de cross media car il elles représentent un mixage de création textuelle et de contenus audiovisuel et musical.

Ainsi, dans des sites divers et majeurs, émergent des formes différentes de nouvelles pratiques créatures donnant une place à l'écriture. Une nouvelle culture du texte émerge, dont il faut regarder surtout les dynamiques. L'écran est un levier de réinvestissement des formes textuelles, de pratiques culturelles très écrites, et ainsi de nouvelles pratiques de lecture. Il joue un rôle de levier plutôt que d'inhibiteur. L'écriture est l'occasion de propos de type épideictique, du genre de l'éloge ou du blâme, et scelle des rituels ou une consommation cérémonielle.

Ainsi, l'élargissement de la créativité autour de pratiques liées au numérique s'exerce dans des directions variées, depuis le genre de la mazarinade, proche de la joute, jusqu'au genre épideictique, en passant par la construction narrative et l'analyse psychologique des sentiments et des relations affectives. Cette pluralité de ces genres invite à se défaire d'une trop rapide association de la créativité des « natifs du numérique » à un type d'engouement. Les jeunes de la nouvelle génération qui, de par leur appartenance sociale, ont baigné dans l'informatique dès leur éducation secondaire tirent tout autant vers un style de type « constructiviste », marqué par la déconstruction ironique et critique des

⁷ Pour une description de l'*otaku*, cf. Azuma, 2008, *Generation Otaku, Les enfants de la postmodernité*, Hachette.

⁸ Le terme de vidéo suédée fait référence à un film de Michael Gondry : « *Soyez sympa, rembobinez* ». Un homme dont le cerveau devient magnétique efface involontairement toutes les cassettes du vidéoclub dans lequel l'un de ses amis travaille. Afin de satisfaire la demande de la plus fidèle cliente du vidéoclub, une femme démente, les deux hommes décident de réaliser les *remakes* des films effacés

conventions des industries culturelles, que vers un style expressiviste à connotation romantique, lié à la réalisation du « moi »⁹.

⁹ Dans un projet nommé PANIC (<http://www.anr-panic.fr>), on se propose de réfléchir aux enjeux en terme de propriété intellectuelle et de modèles économiques que pose cette évolution des pratiques créatives.